

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamifikasi adalah suatu penerapan elemen *game* ke dalam konteks *non-game* [1]. salah satu alasan dilakukannya pembelajaran dengan gamifikasi karena metode pembelajaran yang tertumpu pada cara tradisional adakalanya dirasa membosankan [2] Salah satu pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional adalah pelajaran bahasa arab kelas empat DTA Al-Ihsan. Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran penting pada satuan pendidikan Madrasah[3].

Setelah dilakukan wawancara mengenai pembelajaran bahasa arab pada guru madrasah DTA Al-Ihsan didapatkan bahwa nilai rata-rata pelajaran bahasa arab untuk semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 kelas empat sudah tergolong cukup baik yaitu 73,60 (**Lampiran1**). Namun pihak pengajar menyampaikan nilai tersebut juga mencakup nilai siswa yang telah dilakukan remedial sampai memenuhi KKM sehingga tetap perlu dilakukan peningkatan pemahaman dan motivasi belajar agar nilai siswa bisa lebih baik (**Lampiran2**). Salah satu penyebab dari nilai pembelajaran siswa belum cukup baik adalah durasi belajar di kelas yang terbatas yaitu 1,5 jam dalam satu pekan dan teknik pembelajaran konvensional (**lampiran2**). Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menyediakan media pembelajaran tambahan yang bisa digunakan oleh siswa saat di rumah(**lampiran2**).

Gamifikasi merupakan salah satu media pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa [4]. Dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teks dan video yang bersifat satu arah, gamifikasi menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dengan menjamin peserta didik mengikuti pembelajaran secara lengkap [5]. Melalui penggunaan gamifikasi, siswa dapat terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka [5]. Dengan demikian, gamifikasi dapat

menjadi solusi yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembuatan gamifikasi, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, seperti G.A.M.E (*Gathering, Analysis, Modeling, Execution*) [6], *Skill Atoms: Gameful Design* [7], dan *Design of Gamified Trainings* [8]. Setiap metode memiliki perbedaan fokus tersendiri. *Gameful Design* lebih fokus pada elemen permainan untuk peningkatan motivasi. Metode ini cenderung lebih baik untuk aplikasi sejenis serious game. Hal ini dapat menyebabkan resiko mengabaikan kebutuhan pembelajaran gamifikasi aplikasi. *Gamified Trainings* lebih berfokus pada pelatihan dan kuis. Metode ini lebih cocok untuk gamifikasi yang hanya fokus pada satu fitur pelatihan. Sementara itu, G.A.M.E memiliki fokus pada meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten yang fleksibel. Isi konten gamifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan gamifikasi. G.A.M.E merupakan pilihan yang tepat karena fleksibel dan memiliki kerangka kerja sistematis dari perencanaan hingga evaluasi dan dapat memudahkan perancangan gamifikasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuat proyek akhir dengan judul “Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode G.A.M.E”. Aplikasi ini akan diterapkan pada *platform* android yang merupakan dominasi dari sistem operasi perangkat yang digunakan oleh siswa kelas empat DTA Al-Ihsan. Sistem operasi ini juga merupakan sistem operasi seluler yang paling umum digunakan [9].

Penelitian ini akan menggunakan metode kuasi eksperimen untuk mengukur keberhasilan aplikasi yang dibuat. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-Test* and *Post-Test* [10]. Selain itu digunakan juga tes sumatif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Kedua metode ini memungkinkan untuk melihat dengan baik pengaruh dari media pembelajaran interaktif yang dibuat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan gamifikasi yang sesuai untuk aplikasi pembelajaran bahasa arab di madrasah DTA Al-Ihsan untuk media pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan G.A.M.E.?
- b. Bagaimana pemahaman dan motivasi belajar siswa setelah dilakukan penerapan media pembelajaran gamifikasi menggunakan metode kuasi eksperimental?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari perumusan masalah yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini diimplementasikan pada platform mobile berbasis Android.
- b. Target pengguna aplikasi ini adalah siswa madrasah DTA AL-Ihsan kelas empat.
- c. Konten pembelajaran yang disediakan dalam aplikasi ini terbatas pada materi-materi pembelajaran Bahasa Arab yang sesuai dengan kurikulum kelas empat di madrasah DTA AL-Ihsan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Menghasilkan perancangan gamifikasi aplikasi pembelajaran bahasa arab media pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan G.A.M.E.
- b. Melakukan analisis pengukuran motivasi belajar siswa setelah dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif gamifikasi menggunakan metode kuasi eksperimental

1.5 Rencana Kegiatan

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, telah disusun rencana kegiatan yang digunakan untuk menyampaikan hasil penelitian, yaitu: pengumpulan kajian pustaka, perancangan gamifikasi, implementasi dan pengujian aplikasi, analisis hasil pengujian aplikasi, Penarikan Kesimpulan dan Penulisan Laporan.

1.6 Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal kegiatan untuk perancangan gamifikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 1.1 Rencana kegiatan

No	Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	pengumpulan kajian pustaka							
2.	perancangan gamifikasi							
3.	implementasi dan pengujian aplikasi							
4.	analisis hasil pengujian aplikasi							
5.	Kesimpulan dan Penulisan Laporan							